no. 366
1989年 10/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 1989

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

市場広げるTVゲーム

世界中の期待集め日本のＪＡＭＭＡショー

第27回ＡＭショー第２会場（２階）にて、タイトー（左側）とナムコ（右側）の小間のようす。

ＪＡＭＭＡ主催による第27回アミューズメントマシン（ＡＭ）ショーが、十月四－五日、東京・平和島の流通センター（ＴＲＣ）で開かれ、ＴＶゲーム機を中心にその他アーケードゲーム機、乗物機、さまざまなＡＭ機器など四十七社（出版関係三社を含む）の出展により展開され、展示会場は活況を呈した。

このＡＭショーは、世界のＡＭ機市場をリードしている日本の業界の最大の催しで、米国ＡＭＯＡ、英国ＡＴＥ、西独ＩＭＡと並ぶ国際展だが、とくにＴＶゲーム機開発では今や世界の主役となっている日本メーカーの果たす役割が大きく、今後の動向を知る上でも世界で最も注目されるショーと言える。なお現在国内市場は依然低迷し、海外市場が米国を中心に活発化している状況にあることから、各メーカーは〝海外向け〟のＴＶゲーム機にも力を入れている。

今回の同ショーはＪＡＭＭＡの単独主催となったため、遊園施設関係の展示が少なくなり、遊園施設および遊園地関係業者の来場が、これまでより減ったとされている。また今年初めて同ショーより先に米国ＡＭＯＡが開催され、米国ですでに発表されているものが出品されたということも、同ショーの出品機種に影響を与えたもよう。

それでも会期中の入場者数は、主催者側によると一昨年と同じ延べ一万八千人（昨年は二万人）に上った。一日の入場者数は初日が一万人、二日目が八千人となっており（海外分は不明）、初日の会場は通路も歩けないほどごった返した。なお年少者の入場はかなり制限されたようだ。

１万８千人が入場し活況
開発意欲示すＴＶ機分野

展示内容**（詳しくは６めん以下。次号に続く）**は、ゲーム機分野ではやはりＴＶゲーム機が主流で、今回はその新機種が昨年より数多く発表され、各ＴＶゲーム機メーカーの開発意欲を見せつけた。内容的にはとくに斬新さは見られなかったが、立体的パズル、ドライブゲームにアクションやシューティングを加味したものなど、奥行きの深いゲームへと開発の方向が進んでいることを示した。

その他アーケードゲーム機は、グレードアップされたものが目立った。またプライズマシンが増加傾向にあり、とくに今回はＴＶゲームによる景品払出しタイプが数社から出品されたことも特徴。

メダルゲーム機は今回も新コンセプトが示されなかった。また展示区分がなくなったため来場者に戸惑いが見られた。

乗物機は世界的高水準にあることを見せつけた。

開会式は初日、雨天のため入場口の前の屋内で行なわれ、ＪＡＭＭＡの日南香専務の司会で進められた。

挨拶に立ったＪＡＭＭＡの中村雅哉会長は、オランダの歴史学者、ホイジンガの言葉「人間は遊ぶ存在である」という認識が、現在高まりつつあるとし、これを受けて「遊びは文化である」と強調。そして「遊びを企業の柱としているＡＭ業界の各社が、精神性の時代と言われる二十一世紀に人類をソフトランディングさせるための尖兵となろう」と語った。

来ひんとして亀井静香衆院議員は「日本は経済大国になったとは言え、諸外国に比べて遊びの文化の面でまだ底が浅い。その意味でＡＭ産業の発展に期待する」と挨拶。また通産省産業機械課の伊佐山健志課長は「余暇拡大、ゆとりある生活への政策を政府は進めているが、余暇の有効利用にＡＭ産業の果たす役割は大きい」と語った。以上三氏により、この後テープカットが行なわれた。

左の写真はいずれも開会式にて。左下の写真はテープカットを行なう（左から）通産省産業機械課の伊佐山健志課長、ＪＡＭＭＡの中村雅哉会長、亀井静香衆院議員

警察庁の指導でＡＯＵ

社団法人化の動き急に

９月26日の理事会で可決、手続きを開始

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（梅原靖三会長、ＡＯＵ）は、現在の任意団体としての組織を解散し、国家公安委員会（警察庁）を主務官庁とし新たに設立する社団法人に移行する、という〝組織改造〟を進めることになった。

これはＡＯＵの第十九回理事会（九月二十六日）で決まったもので、正式には十一月に開かれる予定の解散・設立総会で決定されることになっている。ＡＯＵの社団法人化がＡＯＵ理事会で本格審議に入ったのは、九月二十六日の会合が最初で最後。「法人化推進特別委員会」（梅原靖三委員長）による「報告書」と設立に必要な設立趣意書、定款、事業計画、予算などの案文が提出された。

それによると新組織の名称は「㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」（仮称）、都道府県単位のオペレーター協会を「正会員」とし、個別オペレーターやショーの出展社を新たに設ける「賛助会員」として予定。総会の議決権では、正会員（都道府県の協会）の会員数により一票から十票までの十段階制が設けられた。役員の選任では、「国家公安委員会の承認を受けて」総会で選任することになり、統制色が目立っている。

初年度予算案では総収入七千三百五十万円のうち、正会員からの会費収入が二百九十万円（全体の三・九％）と小さいのが特徴。ＡＯＵエキスポのための「エキスポ賛助会費」が四千万円（五四・四％）、入場料を含むショー収入が六百七十万円（九・一％）などとなっている。なお「賛助会費」は六百万円（八・二％）。

支出では展示会費用が三千四百万円と最も多い。**（新組織の仕組み、予算については追って詳報）**

フェスピック神戸大会の

身障選手にゲーム提供

兵庫県協の呼びかけでメーカー7社が協力

第五回極東・南太平洋身体障害者スポーツ大会（フェスピック神戸大会）が九月十五日から六日間、神戸市内の各所で開催されたが、同大会期間中、参加選手や役員らの宿舎となったホテルなど六ヵ所に、計三十五台のＴＶゲーム機が無償で設置され、選手らに無料プレイが提供された。

これは同大会を主催する(財)フェスピック神戸大会組織委員会（宮崎辰雄会長＝神戸市長）から、ＡＯＵ（梅原靖三会長）へ五月十一日付文書で「選手の思い出の場とするための一環」として、ＴＶゲーム機提供の協力依頼があったことによるもの。

これを受けてＡＯＵでは地元の兵庫県アミューズメント・オペレーター協会（河合久雄会長）に、ゲーム機設置について全面的に任せる形をとり、兵庫県ＡＭＯＰ協では会員および各メーカーに協力を呼びかけた。その結果、七社から五台ずつ計三十五台が提供された。

その設置場所と協力会社は次のとおり。

ポートピアホテル＝カプコン、コナミ。新神戸オリエンタルホテル＝セガ社。ホテルオークラ神戸＝ナムコ。神戸タワーサイドホテル＝アイレム。舞子ビラ＝タック。しあわせの村総合センター＝タイトー。

提供されたＴＶゲーム機は、選手たちが食事をする広間やロビーの壁際に、フリープレイ方式で設置された。選手たちのほとんどが、ふだんゲーム場へは気軽に行けない若者たちだが、ＴＶゲームへの関心は強く、とくにシューティングものののゲーム機には行列を作るほどの人気があった。

これはＡＯＵの存在や健全娯楽の社会的ＰＲを図るのに絶好の機会だったが、残念ながらＡＯＵの名前はどこにも表示されず、係員も置かれていなかった。なお協力した七社へは、主催者から感謝状が贈られることになっている。

同大会はアジア・オセアニア地域の身体障害者が集まり、スポーツを通じて自立とリハビリ促進を図るとともに、国際交流を深めることを目的とした国際スポーツ大会で、十四年前から数年に一回開かれているもの。五回目となる今回は過去最高の四十一ヵ国・地域から選手千二百五十人と役員四百人が参加した。

フェスピックの選手らがメーカー提供のＴＶ機を楽しんでいるようす

旭精工がベガスに

米国子会社設立

安部一哉氏が現地責任者

旭精工(株)（本社東京、安部寛社長）はこのほど米国に子会社、「アサヒセイコーＵＳＡ社」を発足させたことを明らかにした。米国子会社は今回のＡＭＯＡエキスポ89に出展、積極的に活動を開始した。

アサヒセイコーＵＳＡ社は、安部一哉氏が責任者となって今年四月、ラスベガスに事務所を開設し、六月から業務を開始した。当面はカジノ用機械のコインメカニズムを販売していき、次第に業務内容を充実する考え。

所在地などは次のとおり。

Asahi Seiko USA Inc., 4029 South Industrial Rd., Las Vegas, NV 89103 U.S.A. (702)794-2920

人気の水流スライダーで

工業会今春設立

安全基準制定など目的に

遊園地などで最近人気を集めているプール用レジャー施設「ウォータースライダー」のメーカー団体が今年四月一日付で発足したことが、九月四日発表になった。団体名は「日本ウォータースライダー工業会」で、ＦＲＰ製ウォータースライダーの安全基準制定、技術向上などを目的としている。

ウォータースライダーは直径一メートル前後のチューブの中を水流とともに滑降する遊園施設で、米国ではすでに遊園地ビジネスのひとつとして成長している。日本でも最近各地に作られるようになり、現在約百九十ヵ所まで増加している。

同工業会の会員はウォータースライダーのメーカーおよび輸入会社など現在十二社。役員構成は次のとおり。

会長＝大沢芳弘氏（兼松江商(株)・産業機械部副部長）、副会長＝糸井康晴氏（(株)石井鉄工所・P&S事業部）。幹事＝三海正春氏（栗田工業(株)）、芦沢正夫氏（小松化成(株)）、瀬戸完氏氏（日本アルミニウム工業(株)）。監査＝石田勝若氏（(株)シラトリ）、塩沢誠氏（ヤマハ発動機(株)）。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月11日～26日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、ＡＭ業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

九月十一日＝「ビデオゲーム機」、(株)タイトー（東京）、1-42220、57-140952。「競馬ゲームマシンなど用の画像移動速度加算装置」、(株)レジャー・インスツルメント・クリエイター（大阪）、1-42221、58-39820。「競馬ゲームマシンなど用の停止画像選定装置」、(株)エル・アイ・シー（大阪）、1-42222、58-58400。

実用新案出願公告

九月十四日＝「ビデオゲーム方法およびその装置」、ロバート・エム・ベスト（米国）、1-42702、55-10137。

九月十四日＝「音楽ゲーム装置」、ヤマハ(株)（静岡）、1-30221、57-134179。同、1-30222、57-168722。「テレビゲーム機」、(株)テーカン（東京）、1-30224、59-47777。「対面式電子ゲーム装置」、(株)バンダイ（東京）、1-30225、59-79700。「同期信号発生回路」、任天堂(株)（京都）、1-30226、56-11602。「ブロックくずしテレビゲーム機」、(株)トーアイ（群馬）、1-30227、58-32188。

九月二十五日＝「ビデオゲーム装置」、(株)ユニバーサル（栃木）、1-31259、59-54779。「体感を模擬する遊戯用乗り物」、東京都市開発(株)（東京）、(株)フレックス（同）、1-31260、59-132867。「ゲーム装置」、(株)バンダイ（東京）、1-31261、59-65352。

特許出願公開

九月十一日＝「遊戯施設の床板動揺装置」、三菱重工業(株)（東京）、1-227784、63-52548。

九月二十日＝「ゲーム遊び装置」、ローテイション社（イギリス）、1-236078、63-265194。

実用新案出願公開

九月十二日＝「大型映像表示装置を用いたゲーム盤装置」、三菱電機(株)（東京）、1-133977、63-29562。「おしゃべり玩具」、(株)ナムコ（東京）、1-133995、63-30327。

九月十八日＝「フットボールゲーム器」、ウィリアム・スミス（米国）、1-135977(請)、1-12290。

九月二十一日＝「人形の腹部関節構造」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、1-138492、63-34809。

ショー関連スナップ

合同ショーパーティーにて（左から）米国ＡＡＭＡのボブ・フェイ専務、カプコンＵＳＡ社の中山喜仁社長、英国エレクトロコイン社のスタージデス社長、ＳＮＫの井川真一部長

合同ショーパーティーにて（左から）米国アラジンズキャッスル社のマリノースキ副社長、コナミ工業の菱川文博社長、米国ロムスター社のルネ・ロペス副社長、保木孝仁社長

合同ショーパーティーにて（左から）カトウ製作所の加藤勇社長、友栄の内田博社長、トーゴの山田數夫社長

ＡＯＵ社団法人化の賛否問う

中部三県協が理事会

―愛知賛成、三重審議できず、岐阜反対

愛知、岐阜、三重の各県協はＡＯＵ理事会（九月二十六日）に先立ち、ＡＯＵの警察庁のもとでの社団法人化についての賛否を問うため、それぞれ県協の理事会を開いたが、愛知県協を除き賛成が得られなかった。これはＡＯＵの加藤駿介副会長（愛知県協の会長）らの要請による議案。

愛知県ゲーム機オペレーター協会は九月十四日に理事会を開き、ＡＯＵ社団法人化に賛成の立場をとることにしたもようである。

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（真鍋巧会長）は九月二十一日に理事会を開き、ＡＯＵ社団法人化については賛否同数で、法人化を支持しないことが決まった。これは理事の過半数が出席したものの、議決に必要な三分の二の賛成が得られなかったことによる。

三重県アミューズメントオペレーター協会（松本静雄会長）は九月十九日に理事会を開いたが、ＡＯＵの社団法人化について必要な説明のないことから、審議できない結果になった。

以上のうち岐阜県協は議事録で明示しているが、愛知、三重については正式発表はない。むしろ明らかにしない方針を採っているようすである。

中部三県協がＡＯＵ理事会を控えてＡＯＵ社団法人化について理事会で賛否を問うことになったことに対して、ＡＯＵの梅原靖三会長は「いちいち取締役会の議題を前もって株主に相談する会社はないのと同様、各県の理事会で諮る必要はなかった」としている。なお中部三県協、京都府協以外ではこれに関し理事会で審議した例はないもようである。しかし、組織のありかたに関して、十分な説明を前提に事前に相談しておくのは当然であり、各県協が少なくとも理事会に諮って不思議はないとの見方もある。

千葉県協が通常総会

新会長に山田氏

今年度から改めて会費徴収

山田茂雄会長

千葉県健全娯楽業協会（山本隆司会長、会員二十二社）は九月八日、千葉市内のパレスホテルで第五回通常総会を開催、任期満了に伴う役員改選を行ない、新会長に山田茂雄氏を選んだ。

同総会には委任状十四社を含む二十二社が出席した。山本会長が「協会活動の経過報告」を行ない、「昨年十月にＡＯＵに加入したが、これという活動がなかった。次期会長には積極的活動を期待している」と語った。

中島豊彦副会長が会計報告（三月末決算）を行ない、「前期は会費を徴収しなかったが、今期から一社三万五千円の会費を徴収している」と説明した。

役員改選は推せんをもとに決定され、次のとおりとなった。

会長＝山田茂雄氏（千信遊設(株)）、副会長＝中島豊彦氏（(株)京葉リース）、山本隆司氏（中央娯楽(株)）。理事＝飯島清勝氏（ワールドリース(株)）、河田義一氏（プレイコーナージョイランド）。監事＝小倉茂氏（(株)セガ・エンタープライゼス）、山崎栄一氏（(株)ナムコ）。会計監査＝川村政志氏（(株)タイトー）。

山田新会長は、「できるだけ会員が多く集まれる機会を作り、有意議な情報交換の場としたい」と挨拶を述べた。会員からは、機械の共同購入を検討する声もあった。

なお関東、東北、北海道の協会の正副会長会議が十一月中旬にも千葉・鴨川で開かれる予定になっており、幹事役を担当することになっている。

事務局が次のとおり移転した。千葉市長作町一三七四、千信遊設(株)内、☎（〇四七二）五九－五六八一。

写真上は千葉県協の第５回総会、下はＣＳＧの新作展（大阪会場）にて

ＣＳＧ秋の新作展

全国の5都市で

東京会場では一般入場も

コンシューマ・ソフトグループ（事務局(株)ナムコ・ナムコット事業課内、今成一雄運営委員長、会員五十五社、ＣＳＧ）では恒例の新作合同発表会を、九月八－九日東京会場（都立産業貿易センター）を皮切りに、十二日に名古屋（市中小企業振興会館）、十四日大阪（新大阪中央ビル）、二十一日北海道（アクセス札幌）二十七日福岡（福岡国際センター）と全国五会場で開催した。

ＣＳＧはファミコン、メガドライブ、ＰＣエンジン用など家庭用ＴＶゲームソフトのメーカーが集まり、玩具問屋や小売店を対象に年三回の発表会を開催し、ユーザー向けのイベントなども模索している。今回は初めての試みとして、東京会場のみ二日目の午後から三時間、一般入場システムを採用し、また東京と大阪以外は「玩具人形見本市」と合同で開かれており、話題となった。一般入場についてはＰＲ効果をより高めるために採用されたもので、ファミコン雑誌などで入場希望者を募り、一枚で三人まで入場できる招待状を三百枚発送した。

入場者数は東京会場で初日に玩具業者三百五十人、その他三百五十人の計七百人、二日目には業者百六十人、その他七十人、そして一般三百人の計八百三十人、また大阪会場は業者四百五十人を含む六百五十人が集まった。あと三会場は「人形見本市」と合同開催のため、把握されていない。

今日の発表会には四十二社が出展し、百二十数種の新ソフトが披露された。対応機種別ではファミコン用が六十五種と最も多く、ＰＣエンジン用が約四十種、メガドライブ用七種、これに「ゲームボーイ」用十四種が加わったことも今回の特徴。

出展社のうちＡＭ業界からはアイレム、ＳＮＫ、カプコン、ケイアミューズメントリース、コナミ、サン電子、シグマ、ジャレコ、セガ社、セタ、タイトー、テクノスジャパン、テクモ、データイースト、ナムコ、日本物産、ビデオシステムの計十七社が参加した。

全体的にはやはりファミコン用ソフトが過半数を占めているが、一社で同時にＰＣエンジン用やゲームボーイ用のソフトも発表する、というメーカーが増える傾向を示している。

なおＣＳＧには任天堂は加入していない。任天堂では同社製品の問屋組織、「初心会」の主催で「ファミコン&ゲームボーイ用ソフト展」を十一月二十一日から二日間、東京流通センター（ＴＲＣ）で開く予定となっている。

ダイエー各店のＯＰが

協同組合を設立

オレンジ遊園協でスタート

ダイエー各店舗でプレイランドを経営するオペレーター九社が結束し、「オレンジ遊園協同組合」（山本浄治郎理事長）を設立、八月二十四日付で設立認可され、正式にスタートした。

これはダイエーのプレイランド事業部門、(株)ダイエーレジャーランド（本社大阪、水谷泰雅社長）と契約して、ダイエー各店舗でプレイランドを経営するオペレーターが、ダイエーレジャーランドとの提携関係の向上を図ろうとするもの。事業計画ではＡＭ機の共同購入や団体協約の締結などを盛り込んでいる。

ダイエーレジャーランドの取引業者の親睦会合「オレンジ会」があったが、これが今年三月に解散した、という事情も背景にある。

設立時の組合員、代表者は次のとおり。(株)アクト（野崎誠氏）、(株)アルノ（下村英春氏）、共栄商事(株)（白井利明氏）、(株)ダイワサービス（岡本善隆氏）、(株)ダックマン（友永陽一郎氏）、(株)ナコス（郷原弘薫氏）、ヒロシマオートベンダー（山本浄治郎氏）、(株)名阪遊園（近藤正純氏）、(株)山商（山田正晃氏）。

合同ショーパーティーにて（左から）セガ社の中山隼雄社長（ＪＡＭＭＡ副会長）、ナムコの中村雅哉社長（ＪＡＭＭＡ会長）、ジャレコの金沢義秋社長、コナミ工業の菱川文博社長、今井中部長

合同ショーパーティーにて（左から）関西カクタスの梅原靖三社長（ＡＯＵ会長）、セガ社の駒井徳造専務（ＡＯＵ副会長）、タイトーの中西昭雄相談役、ナムコの真鍋正専務（ＡＯＵ副会長）

合同ショーパーティーにて（左から）米国ウィリアムズ社のガズマン副社長、タイトーの中西昭雄相談役、大植正道専務、米国アタリゲームズ社の中島英行社長、西独ノバ社のローゼンツバイク社長

史上最大規模の米国AMOA'89

日米の新ゲーム

日本のAMショーに先立ち多数発表

展示規模ではこれまで最大となる米国AMOAエキスポ89（九月十一―十三日、ラスベガスヒルトン）が開かれ、日米の新ゲームが多数披露された。

今回のAMOAエキスポは、例年と比べて、①時期が約二ヵ月早く、日本のAMショーより先に開かれたこと、②長年の開催地を離れ、ラスベガスで初めて開かれたこと―などから、従来のショーとはやや性格の異なるものとなった。とくに日本のTVゲームの発表は、AMショー前であることから、差し控えられる傾向が強かった。

それでも日本より先に披露された日本製TVゲーム機は、セガ社「ESWAT」、テクノス「ブロックアウト」、ジャレコ「ビッグラン」、セタ「カリバー50」、ナムコ「フォートラック」、データイースト「ミッドナイト・レジスタンス」などけっこうある。また米国製では、アタリゲームズ社「スタンランナー」、「サイバーボール2072」など。ホテル内の展示場で開かれるため、もっと新しいゲームは各社が確保した客室で一部の顧客に披露される、ということが相変らず行なわれている。

今回のAMOAエキスポは、悪名高い「ラッキーエイトライン」シリーズが、あちこちで展示され、米国市場がアングラ化しつつある傾向を見せたのが特徴的だった。

並行輸入基板の問題は次第に解決に向いつつあるが、米国のAM機市場の低迷の歯止めにはなっていない（**出展内容などAMOAエキスポ89については追って詳報**）。

AMOAエキスポ89の正面入口。手前は入場登録カウンターの一部分

テープカットのもよう。真中の男性、左側がカーナー新会長、右側がナップ前会長

論潮

実質主義

AOUの警察庁のもとでの社団法人化については、あまり重要でないという見方もあって、とくに慎重に審議しなくともよい――という風潮が現在は強い。いわく「個人商店が株式会社になるのと同様」なので、あまり深く考えないほうがいいということらしい。

また深く考えたところで、遊技機賭博に関わる違法業者とAMゲーム機のオペレーターとの区別化は、少なくとも法制上はまったく進んでいないし、これらの業者を同業者だとする警察庁の認識もまったく改善の兆しは見受けられない。むしろ各地のロケーションの現場では、遊技の結果飲み物券を交付したり、いわゆる10％以上の設置面積で無許可営業を行なっているなどの、営業環境の悪化が目立っている、と指摘されている。遊技機賭博は常態化しており、AOUが社団法人化してもたぶん変化はない。

ところで、社団法人の設立認可に際しては、会費を主な財源とするという財政的基盤が必要である。しかし、健全なオペレーターの営業環境は悪化する一方で、好転する兆しがないことから、会費を現状以上に値上げすることは極めて困難である。そこで、展示会（AOUエキスポなど）の収入を、例えば「出展料」を「賛助会費」の名目にすることで振り替えるという考えらしい。しかしながら、大蔵省はどんな名目であれ、実質はどういうカネかという「実質主義」で処理する。

ところが、大蔵省のこうした実質主義にもかかわらず、警察庁では名目でよいとしているのかどうかは、不明である。名目でよいなら「公益法人設立認可審査基準等に関する申し合わせ」を無視することになるから、そんなことはないように思われる。すると、AOUの社団法人化は、単なる「絵に描いたモチ」に過ぎないことになる。もしそうならば、無駄なことをしているだけである。

この問題については不明な点が多く、究明しようにも困難がつきまとう。それでいいのだろうか。

自販機3団体が共催し

10月は自販機安全推進月間

日本自動販売機工業会（事務局東京、倉橋明次会長）など自販機関係三団体は、今年も十月を「自動販売機安全推進月間」として運動を進めている。

これは一般消費者の自販機に対する信頼性と、安全確保をより一層高める目的で行なわれているもので、「自販機統一ステッカー」の記入および貼付（故障や苦情の際のオペレーターへの連絡先が明示されている）、「自販機据付基準（JIS）」遵守の徹底を求めている。

八六年に四団体共催となり、自販機オペレーター協会の統一化により八七年から日本自動販売機工業会、日本自動販売協会、自動機器保全整備協会の三団体共催となったもの。

自販機の安全推進月間のポスター

こまや製作所が株式に改組

社名も「こまや」

メーカーとして心気一転

(有)こまや製作所（本社神戸、田中弘社長）は、十月二日付で株式会社に改組、これを機に「(株)こまや」に社名変更した。

同社は昭和四十年二月「こまや商事」として開業、四十二年五月に「(有)こまや製作所」と法人成りした、アーケードゲーム機メーカー。創業以来二十年以上になっていることから改組に踏み切ったもの。役員は監査役が加わっただけで変更がない。

代表取締役社長＝田中弘氏、専務取締役＝尾上芳郎氏、取締役営業部長＝尾上道郎氏。監査役＝田中妙子氏（新任）。

(株)こまや＝神戸市東灘区魚崎南町六丁目十番四号、☎（〇七八）四一二―二一二一。

事務所移転

アスワン（旧・レジャー産業秋田サービス）＝秋田市山王二丁目三の二十二、☎（〇一八八）二三―八三四八、丸子仁社長。

(株)エヌ・アンド・ティ＝東京都港区新橋一丁目十五番五号、第一光和ビル、☎五八一―六〇七五、市川濤雄社長。

レインボーサービス（旧・小山商会）＝名古屋市中区平和二丁目二の四、真水ビル、☎（〇五二）三二一―四五〇四、小山信夫社長。

地番表示変更

(有)スコー・アミュウズメント＝名古屋市緑区横吹町一一〇七番地、☎（〇五二）八七六―七一三五、黒岩浩己社長。

(株)カワクス＝東大阪市川俣三丁目一番三十五号、☎七八七―一八八一、川楠俊太郎社長。

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

カトウ製作所

６人用の大型クレーン機**「ＵＦＯビッグステーション」**を披露。同機は六角形のキャビネットで、ターンテーブル上のぬいぐるみを大きなＵＦＯ形クレーンでつかむもの。また〝オッサン〟とネコ〝ステ吉〟がスピードを変えながら円状に回り追いかけっこをするプライズゲーム機**「ハチャメチャ町内大レース」**も出品した。

岡本製作所

同社はアーケードゲーム機では今回**「スーパーバスケット」**を発表した。これはバスケットボールをネットに投げ込むゲームで、従来機をグレードアップしスマートなデザインに一新。ゲーム進行に合わせて音声が流れる。得点は赤外線ボール検出機により加点されるシステム。カードまたは記念メダル払い出しタイプもある。

エス・エヌ・ケイ

３人同時プレイが可能なアップライト型ＴＶガンゲーム機**「ビーストバスターズ」**を発表。これは不気味なゾンビや怪物を狙撃するもので、破壊した時のシーンに迫力がある。また縦スクロールのＴＶ宇宙戦争ゲーム**「ネクスト・スペース」**も披露。このほか海外向け「ストリートスマート」「スカイアドベンチャー」も出品した。

こまや製作所

消防士による消火作業をテーマにしたプライズゲーム機**「ＴＥＬ119」**を披露した。これは自動パチンコ式でボールを次々と弾き、盤面でランダムに火事になっていく７軒の店を狙って、火事になっている店に入ればジューという音とともに得点となるもの。30軒以上を消化すると景品カプセルが払い出される。

関西精機製作所

レーザー光線によるエレメカガンゲーム機**「レーザー・コマンド」**を発表。同機は前方のビルや階段に次々と現れるエイリアンを連射ライフルで狙撃（銃を向けたところに赤く光る的が示される）。タイマー制だが、一定得点以上でタイマー延長。また配色を一新した「ポルル君の旅行」、新ソフトの「ビューボックスⅢ」を展示。

カプコン

新ＴＶゲーム機４機種とプライズマシン１機種を出品。ＴＶゲーム機は空中戦の〝ＣＰシステム〟第７弾**「１９４１」**、格闘ゲームの同第８弾**「ストリートファイター89」**、野球ゲーム**「カプコンベースボール」**、クイズが内容の**「アドベンチャークイズ」**（参考出品）。プライズ機は回転円盤式の**「チュウチュウドラまねき」**。

写真で見る＝各社出展内容一覧

アーケードゲーム機

開発意欲示すＴＶ機分野　増加傾向続くプライズ機

アーケードゲーム機の分野はやはりＴＶゲーム機が主流で、今回はとくに新作が多く（三十数機種）発表され、各メーカーとも開発意欲を示した。内容的にはシューティングものが中心だが、パズル的要素のあるものや、ドライブゲームに攻撃やアクションを加えたものが注目された。全体的に画像処理が一段と向上し、中でもシューティングものにその効果が発揮され、迫力を増している。

その他のアーケードゲーム機では、データイーストの凝ったフリッパー、関西精機の連射式光線銃などが目立った。今回もプライズ機の出品が多く、ＴＶモニター付きプライズマシンも数社から出品された。これに伴って、景品類を展示した出展社も増え、プライズ機関連分野の拡大傾向を示した。

アイレム

ＴＶゲーム機「アール・タイプ」をグレードアップした**「アール・タイプII」**を披露した。同機はよみがえった悪の帝国から再び宇宙を救うため、人類は一段と強化された宇宙船〝Ｒ－９〟を出撃させるという設定。最大の武器は、５種類の攻撃と３段階のパワーアップができ、前後に合体・分離が可能な〝フォース〟。

ＡＭ通信社より感謝をこめて

日本のＡＭマシンの市場は世界的なものとなっており、とくにＡＭショーは今後の世界のＡＭ市場動向を知る上で重要な展示会であり、今回もその実力のほどを示したようです。ここに掲げる写真特集は、そうした各出展社の展示内容とその雰囲気を伝える写真で編集したもので、新作や注目すべき機種については太文字で示しました。

掲載については分野別とし、紙面の都合で本号では①アーケードゲーム機と②ディストリビューターを、次号で③遊園施設と乗物機、④メダルゲーム機、⑤部品その他――と分類して紹介します。こうした組み方が最上の方法とは限りませんが、日本のＡＭ業界の実情に合わせ、出展内容をよりわかりやすくするという考えで編集しました。

さて小社の小間（上の写真）では、恒例によりＡＭショー特集号（無料配布）を通じてご購読を多数受付けました。各国から多くのご愛読者の方が小社小間にお立寄り下さり、誠にありがとうございました。

（編集部）

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

辰巳電子工業

連続マルチ3画面によるコックピット型TVゲーム機**「ラウンドアップ5」**を発表した。これは逃走する犯人グループを車で追跡し、一味のロボット・バイク軍団をはね飛ばしながら進み、主犯の車に追いついて逮捕するというもので、ドライブゲームにアクションを加味したゲーム。ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトなど操作。

タイトー

いろいろな分野の製品を展開した。うちTVゲーム機はカーチェイスにシューティングを加えた**「S.C.I.」**、連続2画面の「ダライアスII」（いずれもコックピット型と特製50インチプロジェクターで紹介）、ブロックを同じ絵柄のところへ落として消していくパズルゲーム**「パズニック」**、迷路状の建物内で車を走らせ財宝を探す**「メイズ・オブ・フロット」**、映画とタイアップした海外向け**「ランボーIII」**など。フリッパーは米国ウィリアムズ社製**「ポリスフォース」**、米国プリミア社製**「ボーンバスター」**。プライズゲーム機はTV画面使用で2つのボタンを操作する**「おにっぴ」**、リンゴの大木を配した**「アップルプル」**、8人用の大型クレーン機**「ムーンキャッスル」**などを出品した。

AMショーで話題のTVゲーム画面

ラウンドアップ 5
（辰巳電子工業）

フォートラックス
（ナムコ）

アール・タイプ II
（アイレム）

ミッドナイト・レジスタンス
（データイースト）

マーベルランド
（ナムコ）

スタン・ランナー
（アタリゲームズ社）

1941
（カプコン）

デンジャラスシード
（ナムコ）

プロゴルフグランドスラム
（ナムコ）

ギガンデス
（イーストテクノロジー）

トリオ・ザ・パンチ
（データイースト）

ストリートファイター 89
（カプコン）

ボンビングワールド
（ミッチェル）

データイースト

TVゲーム機は戦闘ゲームで移動と発射方向を兼ねたレバーを操作する**「ミッドナイト・レジスタンス」**、コミカルなアクションゲーム**「トリオ・ザ・パンチ」**（参考出品）。フリッパーは同社第6弾**「マンディナイト・フットボール」**ほか第5弾も展示。エレメカ式アイスホッケーゲーム「スラップショット」（参考出品）も紹介。

テクモ

同社は今回、ゲームゾーンと乗物機ゾーンにそれぞれ小間出展した。ゲーム機関係では同社TVサッカーゲーム第2弾**「ワールドカップ90」**、セイブ開発製「ダイナマイトデューク」。また大きなスペースを割いて、米国ボブス・スペースレーサーズ社製品を3種類招介。その1つは水鉄砲の水圧でぬいぐるみを上昇させる10人用**「ウォーターゲーム」**、ボウリングのボールをレールに沿って転がし、くぼみで止める**「ボウラーローラー」**、もう1つは「輪投げ」（いずれも係員が必要）。このほかボールを弾いてゴリラが持っている帽子に入れるプライズ機**「バスケットコング」**、同「ミスターバットマン」「ファンシーランド」「フレンチカンカン」なども展示した。

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ジャレコ

不思議な斧を武器に魔法なども使いながら魔物たちを倒していく〝メガシステム1〟第9弾**「ロード・オブ・キング」**、同8弾**「破兆」**、TVラリーゲーム**「ビッグラン」**のムービングタイプとポニータイプ、海外向けアップライト型を紹介。TV宇宙戦争ゲーム機**「プラスアルファ」**、アーケードゲーム機**「アームチャンプス」**も。

コナミ

TVゲーム機2機種とTVモニター使用のプライズゲーム機1機種の各新作を披露した。出展社中、同社のみが中2階の商談コーナーを設け、その周囲に機種別に分けた展示スペースと大型ビデオプロジェクターによるゲーム内容紹介フロアを設置した。TVゲーム機は〝グラディウス〟シリーズの最新作で武器の自由選択やワープゾーンの設定など内容をグレードアップさせた**「グラディウスIII」**（参考出品、12月完成）、上から落ちてくるコの字形やT字形ブロックに下からブロックを飛ばして四角形にするパズルゲーム**「クォース」**。プライズ機はレバーとボタンで小坊主を操作し、和尚さんの目を盗んでお供えのだんごを取って食べていくという**「つるりんくん」**（参考出品）を紹介。

「話題のマシン」で掲載したものはここでは割愛しました。

キャリバー 50
（セタ）

メイズ・オブ・フロット
（タイトー）

ブロックアウト
（テクノスジャパン）

ライン・オブ・ファイヤー
（セガ社）

ビーストバスターズ
（SNK）

グラディウス III
（コナミ）

ロード・オブ・キング
（ジャレコ）

メガクラフト
（タイトー）

クォース
（コナミ）

カロン
（セガ社）

ネクストスペース
（SNK）

タスクフォース・ハリアー
（UPL）

イースワット
（セガ社）

パズニック
（タイトー）

ランボー III
（タイトー）

タスコ

同社は遊園施設とともに新アーケードゲーム機**「スーパーゴリラボール」**を披露した。同機は硬貨作動式のものと、3台並べて係員付きでプレイさせるものを出品。〝カーニバル〟用としての従来機のデザインを変え、ゴリラをカウボーイ姿にし迫力ある表情になった。ゲームはボールをゴリラの口に投げて歯を折っていくというもの。

セガ・エンタープライゼス

同社小間は7つのゾーンに分けられ、機械を分野別に配置。TVゲーム機は敵基地に侵入して戦う2人同時プレイのコックピット型TVガンゲーム機**「ライン・オブ・ファイヤー」**、空中戦**「カロン」**（いずれも参考出品）、システム16第29弾**「イースワット」**、**「DJボーイ」**、アップライト型「スーパーモナコGP」など。アーケードゲーム機はゴム製カエルをシーソー台に乗せ、ハンマーで叩いて飛ばし前方のハスの花に入れる8人用**「スーパーフロッグ」**、ランダムにふたが開閉する缶の中に制限時間内にボールをどれだけ入れるかを競う6人用**「カンアレー」**、クレーン機「UFOキャッチャーDXII」、「ニュースピードホッケー」、「チャンピオンシップバスケットボール」などを展示。

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

エイブルコーポレーション

同社は各社のアーケードゲーム機から乗物機まで多彩に出品。うちTVゲーム機は脱獄兵士の激しい戦いがテーマのセタ**「キャリバー・フィフティー」**、同「ウィッツ」、風船を狙撃するミッチェル**「ポンピングワールド」**、テクモ「ワールドカップ'90」、プライズマシンはバンプレスト製とトーワジャパン製のものを紹介した。

ディストリビューター

各OPに扱い製品をPR　日本では難しい地位確立

各メーカーのいろいろな製品を扱っているディストリビューターは、それぞれの顧客オペレーターへの扱い製品のPRと、他の出展社から出品されないゲーム機などの製品を紹介することを主な目的として、ショーに出展している。

各ディストリビューターは、良質製品の適正な供給、市場の安定を図ることにより、ディストリビューターシップ確立の方向へと模索を続けているところだが、ディストリビューターの地位が完全に確立している米国などとは違って、メーカーがオペレーター、ディストリビューターも兼ねている日本の実情では、その確立は難しいようだ。

ユーピーエル

新作TVゲーム機**「タスクフォース・ハリアー」**を発表。これは縦スクロールの空中戦ゲームで、対空・対地攻撃を行なうもの。8種類のアイテムがあり、攻撃力を数段階にアップさせていく。このほか同社一連のクレーン機「ラッキークレーン」、「スーパーエレファント」、「ミニクレーン」なども出品した。

ローラートロン

宇宙戦争ゲームのイーストテクノロジー**「ギガンデス」**の各ステージのデモ画面をアピールしたのをメインに、立体的パズルゲームのテクノスジャパン**「ブロックアウト」**、ミッチェル**「ポンピングワールド」**のほかアイレム、コナミの新TVゲーム機、また大平技研工業製の5層式プライズ機**「キントウン」**のほか両替機などを出品。

総商

同社はアイレム、コナミ、ジャレコ、セガ社、ナムコの各社新TVゲーム機を中心に、カプコンとタイトーのプライズゲーム機の新作のほか、店頭用メダルゲーム機、TVゲーム機用の各種パーツ類、紙幣両替機などを展示し、ゲーム機およびその関連製品を主に扱っていることを示した。

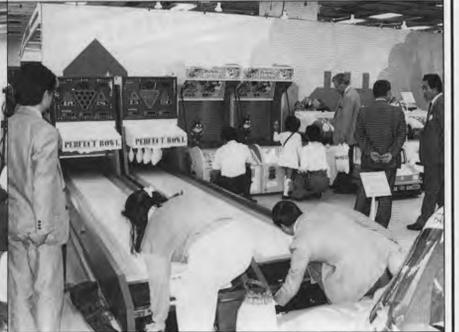
カワクス

アイレム、SNK、UPLのTVゲーム機、大平技研工業「ジャンボツイン」やカプコン、バンプレスト、ホープなどのプライズマシンとともに、乗物機、店頭用メダルゲーム機、TVゲーム機キャビネット、ロケ用表示板など、幅広い分野の各メーカー製品を所狭しと展示紹介した。

27th Amusement Machine Show　出展各社写真特集

ナムコ

同社は10数機種の新アーケードゲーム機を披露した。TVゲーム機では4輪バギーレース**「フォートラックス」**、システムII**「バーニングフォース」**、同社扱いの東亜プラン開発**「ゼロウィング」**、また参考出品として、独特のキャビネットを使用した米国アタリゲームズ社製**「スタン・ランナー」**、通信機能を搭載した**「ウイニングラン鈴鹿GP」**、システムIの宇宙戦争**「デンジャラスシード」**（前号「出展内容一覧」中の同機種名は誤りでした）、システムI**「プロゴルフ・グランドスラム」**、遊園地感覚の同II**「マーベルランド」**。**「ユーノスロードスター・ドライビングシミュレーター」**も。エレメカ機**「かっとびホームラン」**、プライズ機**「カプセルサッカー」**と**「ドキドキピクニック」**など。

トーゴ

同社は乗物機とともにアーケードゲーム機の新製品を2機種披露した。従来機のバージョンアップ版**「ニューパーフェクトボール」**は、赤を基調とした配色になり、スコア表示のTVモニターを手前の足元に設置し、ゲーム時間も少し短縮された。もう1機種はボールを投げて当てる**「アンパンマンのばいきんまんたいじ」**。

友栄

動物の綱引きを内容としたホープ製アーケード機**「つなひきマッチヨ〜イドン!!」**を紹介したほか、カルガモ親子の行進をテーマに何羽の子ガモが出てくるかを当てる昭和技研工業製の従来機「かるがも一家」を展示。このほか店頭用メダルゲーム機も1機種出品した。

ホープ

同社は小型乗物機が中心だが、今回アーケードゲーム機の新作として**「つなひきマッチヨ〜イドン!!」**を出品。これは文字どおり綱引きをテーマにしたもので、犬チームと猿チームが綱引きを行ない、どちらが勝つかを当てるゲーム。両側の回転盤を止め、力の強い動物が出たほうの綱が引かれる。引分けの場合はリプレイとなる。

バンプレスト

同社は〝アンパンマン〟キャラクターを採用した機械を中心に展開。うちアーケードゲーム機では、動く〝ばいきんまん〟にボールを投げて当てるトーゴ製**「アンパンマンのばいきんまんたいじ」**、プライズゲーム機では回すハンドルの強さに応じてLEDが走る**「アンパンマンのスケボーコースター」**と**「SDガンダム戦士」**を出品。

ヨーロッパＡＭ通信

西独へ転じた老舗 ワーリッツアー社

今も世界的なジュークボックスメーカー

【本紙特約ヨーロッパ駐在特派員、メアリー・オープンショー】ジュークボックスでは世界的なメーカーのひとつとして知られるワーリッツアー社は、今日のジュークボックスの華麗さと精巧さを生み出すことで多大の貢献をしたことでも有名である。同社の歴史は一九三〇年代にさかのぼることができ、変化に富んでいる。

ワーリッツアー社は三〇年代、米国でオルガンメーカーとして設立された。当時は映画の全盛時代で、観客はニュースと漫画の二本立てを求めるとともに、音楽の伴奏を求めていたが、それにワーリッツアー社のオルガンが使われるようになっていた。

その後、同社はジュークボックスの製造を開始した。その初期の機種でしかも最も成功したのは「ワーリッツアー1015」だった。この機種は五〇年代の初めごろ、何千台も製造された。そしてこの機種が三十年以上後に、「ワンモアタイム」として再び成功を収めることになるなど、当時はだれも想像しなかったに違いない。八〇年代の終りとなった今日、ワーリッツアーが放った最大のヒット作、「ワンモアタイム」は「1015」を忠実に再現するもの（ただし中味は最新技術で）だったのである。

五〇年代の前半は、その後何年も続いたジュークボックス時代の初期に当たる。米国でワーリッツアー社や他のメーカーが作った製品は、世界中に輸出された。全盛期の十年間の後、ジュークボックスは硬貨作動式機械のうち古典的な分野となり、またゲーム機と共存できた。

ワーリッツアー社はヨーロッパ市場でも成功し、この市場へ早く安く供給する目的から、六〇年に西ドイツでドイツ・ワーリッツアー社が設立された。同社の創立者で、数年前まで社長だったビル・フェルケル博士は、業界中から敬愛されていた。同氏が二年余り前に死去した時、業界中から惜しまれた。温和で人に好かれた同氏は、技術面での才能も素晴しかった。

七四年に米国のワーリッツアー社は初めて電子回路式ジュークボックスを開発した。だが、電子回路式は新しすぎた上に不安定だったので、問題が多くあった。同社はドイツの子会社に、技術的支援を求めた。電子回路は当時、米国よりもドイツのほうが進んでいたからである。

西独ワーリッツアー社は直ちに問題点を解決し、これ以後ワーリッツアーのジュークボックスはドイツで製造されることになった。その結果、米国にあった本社は閉鎖されることになり、現在では西独ワーリッツアー社がそのジュークボックスの全製造を担当し、成功を収めている。

ドイツ北部にある西独ワーリッツアー社は拡大し、今では工場がいくつかあるほど。西独市場向けのタバコの自動販売機の製造でも、同社は成功した。同社の工場のうち最も重要なのは、静かな村、ラバーンにあるジュークボックス製造工場である。この快適な環境の中で製品は組立てられ、厳しい検査を経て梱包され、日本や米国など外国へ運ばれていく。

西独ワーリッツアー社は、今後CDがジュークボックスの中心になると見ている。同社の現社長、ハンス・ドムベルク氏は「今では歌のタイトルよりも演奏者のほうが注目されている」と語った。同氏は、四、五年もすれば45回転のレコードは完全に姿を消す、と考えている。もちろんCDはオペレーターに対し、色んなプログラムができるよう用意されている。

同社はデザインを最も重要と見ており、そのデザイン部門は特に興味深い。ここには、専従デザイナーが二名と、社外のデザイナーがいる。同社のジュークボックスは、アメリカ人の好みに合ったものは米国でデザインされ、それ以外のものでヒットしたのはフランスでデザインされた。同社の販売責任者、ノルベルト・ローレ氏は、「デザインこそ生命だ」と主張している。

西独ワーリッツアー社の目的は、サウンドがジュークの中心なので、絶えずいいサウンドを求めてジュークボックスを作り続けることである。しかし、いいデザインも必要である。何年もの間、同社は各国の市場に合った製品を供給してきた。

米国では大きな機種にいつも人気がある。西独で開発された「アトランタ」シリーズは、市場に合っていたことから米国で大成功を収めた。ヨーロッパでは小さな機種に人気が集まる。「ライラック」シリーズは六〇年代前半から始まり、その新型は八〇年まで製造されていた。完全なデザインを持続させる、というのが同社の方針であり、それが成功の理由ともなっている。

西独ワーリッツアー社の一連の製品は、さまざまな需要に対応している。最初の同社CDジューク、「カーネギー」は八七年のAMOAで披露された。もうひとつの最近のヒット作は、画面付きの「レーザーグラフ・ビデオジューク」であり、とくにフランスで成功した。

八〇年代に「ワンモアタイム」が成功したのは驚くべきことである。オペレーターよりも個人にこの機種が売れたのは、不思議かも知れない。よくこの機種が別の商品の記事や広告に使われたこともあって、人気が高い。

同社は、技術面でも最高水準を維持しており、技術サービスを徹底している。まず同社の工場で技術サービス講習が行なわれるほか、出張して講習を行なうことがある。

同社の今日、最も重要な市場は米国である。西独市場では、市場の半分を同社製品が占めているが、需要が減っている。

日本市場については、「将来が楽しみだ」とノルベルト・ローレ氏が語っていた。

西独ワーリッツアー社は大変恵まれた会社で、しっかりしている。そこで働く人びとの状況は長年変化していない。たぶん同社の堅実で、物静かな雰囲気が、同社の成功のカギとなっているのだろう。技術上の完全を期し、的確なデザインを生むことができるのは、こうした雰囲気があるからだと思われる。

上の写真はワーリッツアー社の工場のようす、下は同社入口の飾りつけ

ワーリッツアー社のハンス・ドムベルク社長

右の写真上は、レーザーグラフ・ジュークを見るノルベルト・ローレ氏。下はジュークボックスの組み立て工程完了後、最終仕上げをしているところ

TECMO WORLD CUP '90™

テクモ ワールドカップ ナインティ

本格的戦略シミュレーションサッカーゲーム!!

脳に汗!

高インカム実証!!

君の腕(テク)で栄光のストライカーを目指せ!!

GOAL!

オーバーヘッド、ダイビングヘッド
華麗なプレイも思いのまま!

※これらの商品は予告なしに仕様、デザイン等を変更する事があります。

痛快 サッカースロット!!

やってくれるぜ! シュート君!!

キックボタンで、スロットを止めて絵がそろえば、表示枚数分メダル払い出し。最大5ラインまでカバー。記念メダルのおまけ付き。

〈仕様〉
180H×555W×570D
消費電力250W
AC100V 50/60Hz
▽91-37595

レッツゴー シュート君(くん)™

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

これがウワサの

ミスター バットマン™

ガンガン打とうぜ ホームラン
チビッコ達の人気者!!

インカム首位独走だ!!

〈仕様〉
555W×1,000D×1,485H
AC100V 50/60Hz
消費電力 70W
▽61－14684

©TECMO, LTD. 1989

TECMO テクモ株式会社 TECMO,LTD.

本社: 〒102 東京都千代田区九段北4丁目1番34号
TEL.03(222)7620～3(直通) FAX.03(222)7629

TECMO, LTD. 4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:03(222)7630 Fax:03(222)7629 Telex:J27174 TECMO

TECMO, INC. Victoria Business Park, 18005 S. Adria Maru Lane, Carson, California 90746 U.S.A. Phone:(213)329-5880

鮫! 鮫! 鮫!™

驚愕の爆裂電脳シューティング
テイク・オフ

19X9年、S軍のガプール侵攻に端を発した大戦で圧倒的軍事力を誇るS軍重機兵団『レッド・スター』は、その猛威で中東の小国『大民国』を今まさに落とさんとしていた。
残虐非道の侵略を繰り返すS軍に追い込まれた大民国解放軍『憂民』は、前聖戦の英雄機『フライング・シャーク』に最後の力を注ぎ、『ファイヤー・シャーク』として蘇らせた。
君は今『ファイヤー・シャーク』のパイロットとして飛び立つ時がきた。

近日発売

ワイド WIDE
ビーム BEAM
ファイヤー FIRE
ボンバー BOMBER

株式会社 東亜プラン
〒167 東京都杉並区清水1-8-4 東亜ビル
TEL 03(5397)0511(代表)
FAX 03(5397)4755

海外の話題

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

レッドバロン社の

再審請求を控訴審却下

AOETは連邦最高裁への上告決める

米国での並行輸入基板をめぐる訴訟で、レッドバロン社（本社オハイオ州トレド、ビル・ベッカム社長）が七月二十九日第四巡回区連邦控訴裁判所（メリーランド州バルチモア）に〝再審請求〟を申し立てていたが、同裁判所は九月五日、この申し立てを却下した。

この並行輸入基板についての二審判決の内容は（本紙第362号1めんで既報のとおり）、米国著作権法で定める〝ファーストセール原則〟は著作物の頒布についてだけ認められるので、当然〝上映権〟には及ばず、従って無断輸入したTVゲーム機の基板を使う営業使用は上映権侵害に当たる――として、著作権侵害に当たらないとした一審判決（八八年八月二十九日付のサマリー・ジャッジメント）を破棄、差し戻したもの。

二審判決に対してレッドバロン社側は、この判決に明らかなミスがあるとして〝再審請求〟したが、その主な理由として、二審判決がありもしない「日本以外での営業使用を禁止する」旨の画面上の表示を、あたかも存在していたかのように考えている――と主張していた。こうした画面上の警告メッセージの表示は、最近かなり実施されるようになったが、訴訟の対象になっている「ダブルドラゴン」基板については、表示の有無を確認することなく、二審判決の理由書で「これらの基板では警告メッセージが表示されるようになっている」と書かれていた。この点は明らかなミスだ、とレッドバロン社側が指摘していた。

〝再審請求〟を受けて立つ連邦控訴裁判所は、しかしながらレッドバロン社の申し立てを却下するとともに、判決理由書の一部を修正してこの審理を完了した。修正した箇所は、警告メッセージの画面上の表示に関するタイトー側の主張を、主張として明示した二ヵ所と、新たに脚注をひとつ加えた点。追加された脚注では、①当該基板がプレイ状態で示したかも知れない内容についての記録がないとレッドバロン社は主張しているが、当該基板は本訴事件で証拠として採用しているので、この主張は意味がない、②当事者双方は警告メッセージの表示の有無について主張が対立しているが、その解決のためには、TVモニターと周辺機器の提供が必要であるし、またたぶん日本語で示されていて通訳が必要になることも考えられる。しかしながら、メッセージ表示の有無はこの事件解決に関係ないので、事実を調べる必要はない――としている。

これは一審で当事者双方が、事実審理を略した判決、すなわち「サマリー・ジャッジメント」を求め、連邦地裁がこれに応じたことにも関係がある。米国の裁判で、事実審理は原則として一審で終ることになっているからである。従って、画面上の警告メッセージの有無について、その事実を二審でも確認する必要がないが、判決理由書の中で「警告メッセージが表示される」と断定しているのもおかしいことから、「表示される、とタイトーは主張している」というふうに修正したもの。

以上の〝再審請求〟却下に対し、レッドバロン社を支援しているグループ、AOET（アメリカン・オペレーターズ・フォー・イコール・トリートメント）は、AMOAエキスポ89の期間中の九月十一日に会合を開き、連邦最高裁へ上告することを決めた。そのためAOETは、訴訟費用を求める募金活動を強化した。この会合で、AOETの顧問弁護士は、今回の〝再審請求〟却下決定に関して、①問題とされる基板では警告メッセージが表示されないのに、表示されるかのように認定したこと、②サマリー・ジャッジメントなので証拠品は認められていないのに、その基板を証拠品と認めたとしたこと、③タイトーが主張するメッセージは英語で示されるはずなのに、日本語で示されるなどとしていること――から、独善的な見解だと皮肉っている。

なお米国の訴訟で使われる〝再審請求〟は、まだ確定していない判決に対し、手続きなど重大で明らかなミスがあった場合に、判決を出した裁判所に対し行なうことができるもの、と考えられている。英語ではペチション・フォー・リヒアリング（再審のための申請）と表現される。この制度は日本にはなく、また日本の再審請求は確定した判決について重要な再審理由（例えば新たな証拠が発見され、確定判決の見直しが必要とされるような理由）があると認められた場合、原判決を行なった裁判所に対し行なうことができるもので、米国の〝再審請求〟とまったく違う。

この事件の連邦最高裁での扱いはまったく未定であるが、AOETでは九〇年六月までに判決を得たいと期待している。

AMOAエキスポ90は

10月ニューオーリンズ

新会長にジャック・カーナー氏が就任

J・カーナー氏

全米AMゲーム機&ジュークボックス・オペレーター協会であるAMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ）は、AMOAエキスポ89の二日目（九月十二日）の朝、朝食会を兼ねた総会を開き、新会長ら新役員の就任など発表した。

八九-九〇年期の新会長は、メロトーン・ベンディング社（本社マサチューセッツ州ソマービル）のジャック・カーナー社長で、新会長になることは今春開かれた定例役員会で決まっていた。正式に九月十三日付で、クライド・ナップ前会長から会長職が引き継がれた。

AMOAの会長は、六三年以降、毎年新しく交替していく方式をとっている。なお同協会の設立は四八年一月で、今年で四十一年目となる。

来年のAMOAエキスポ90は、十月二十五-二十七日にニューオーリンズのコンベンションセンターで開かれることになっている。

昨年までのシカゴを離れ、今年はラスベガス、来年はニューオーリンズと会場を移していくが、開催時期は例年の水準に戻ることになる。もうひとつのショー、ACME90は三月九-十一日に、シカゴで開かれることになっており、以前と逆の関係だと評されている。

遊園地経営について

国際調査を実施

IAAPAが来年リポート

遊園地に関する最大の国際展、IAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメント・パークス&アトラクションズ）ショーが今年は十一月十五-十八日、米国ジョージア州アトランタのワールド・コングレスセンターで開かれる。

この催しに先立ち、IAAPAでは十七ヵ国の遊園地を対象に実施した国際調査の結果の一部を発表した。調査報告書は九〇年初めにも英語版で発行される予定。

今回発表されたのは、①前年比の入園者増加率（平均七%）、②宣伝媒体の使用比率（テレビが一位）、③入園者の年齢層別比率（米国では大人の入園者が多い）、④部門別の投資対象比率（米国ではエンターテイメント、ウォーターライドに重点が置かれるのに対して、米国以外ではアダルトライド、キディライドに重点が置かれている）の四点のグラフ。詳しくは調査報告書の発行を待たねばならない。

遊園地ビジネスは世界各地で活発になっており、拡大の一途をたどっているが、そのノウハウをものにするのは容易ではない。しかしIAAPAショーを訪れたなら、その一端をかいま見ることができると思われる。展示会について詳しくはIAAPA事務局（ファックス☎〇〇一-一-七〇三-八二四-八三六五）まで――。

タイトー、セガ社の

欧州子会社移転

タイトーとセガ社の英国での子会社が、七月から八月にかけてそれぞれ移転した。

まずタイトーの子会社、タイトー・ヨーロッパ社（グラント・フラークス社長）の現在の所在地などは次のとおり。

Taito(Europe) Corp., Ltd., 81 Tottenham Court Road, London W1A 1EY, UK
(01)436-6551

一方、セガ社の子会社、セガ・ヨーロッパ社（ビック・レズリー代表）の現在の所在地などは次のとおり。

Sega Europe Limited, Unit 6, Churchill Court, 58 Station Road, North Harrow, Middlesex HA2 7SA, UK
(01)863-7737

両社ともヨーロッパ市場で、日本の本社によるマーケティングを補助している。なお英国では、タイトー製品はディストリビューターのエレクトロコイン社から、またセガ社製品は同様にブレントレジャー社などから、それぞれ出荷されている。

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

9/16	9/9	機種名(メーカー名)	週数
1	1	アーチ・ライバル（バリー）	7
2	2	ファイナルブロー（タイトー）	10
3	4	オメガファイター（UPL）	4
4	―	クラックダウン（セガ社）	18
5	5	パッシングショット（セガ社）	16
6	6	フラッシュポイント（セガ社）	4
7	9	スーパースターズ（テクノス）	3
8	7	テトリス（アタリゲームズ）	30
9	―	チェッカードフラッグ（コナミ）	63
10	8	カプコンボウリング（カプコン）	43

トップ5完成品ビデオ

9/16	9/9	機種名(メーカー名)	週数
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	22
2	2	スーパーオフロード（レーランド）	24
3	4	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	86
4	3	スーパーモナコGP（セガ社）	3
5	5	サイバーボール（アタリゲームズ）	22

NOA

泉陽が遊園施設を運営、

複合型ＳＣ内に「もりのゆうえんち」開園

入場無料の本格的遊園地

千葉県野田市の扇屋ジャスコ・ノア店で

千葉県野田市の扇屋ジャスコ・ノア店では、同店に併設して二月から建設を進めてきた本格的遊園地「もりのゆうえんち」がこのほど完成、七月八日オープンし話題となっている。

同店は〝森の中の生活遊園〟を基本コンセプトに企画、設計されたもので、約九万平方㍍の広大な敷地に、SCと遊園地を中心にレジャー、スポーツ関連施設を含めた複合型施設となっており、SCを核とした屋内部分を〝ショッピングパーク〟、遊園地中心の屋外部分を〝レジャーパーク〟としている。そのうちショッピングパークとレジャーパークの一部施設は三月にオープンしており、今回、遊園地が完成したことにより全面オープンとなったもの。SCに本格的な遊園地が併設されたのは国内では初めて。

公園的機能で集客増を

遊園地「もりのゆうえんち」は泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が設計、総工費約十二億円をかけて建設し、同社が運営を行なっている。約九千四百平方㍍の敷地に十機種の遊園施設と数機種の小型乗物機やゲーム機が設置されている。

同園の設置機種はファミリー対象のものに絞られ、メインは高さ六十五㍍の大観覧車「ジャイアントホイール」。同機は六人乗りゴンドラ四十個（定員二百四十人）が約十五分間で一回転するもので、遠く富士山や日光の山並みなどが一望でき、大変な人気となっている。

このほか米国チャンス社製「メリーゴーランド」（定員六十八人）、イタリアのザンペルラ社製「ドラゴンコースター」（定員二十人）、不規則に傾斜しながら回転する同サルトリ社製「ミニトラバント」、米国ベンチャーリバーライド社製「ベンチャーリバー」、また泉陽製「サイクルモノレール」（全長百八十㍍）、「アンチックカー」（センターレール式）、「ミステリーキャッスル」、「メルヘンボックス」。

小型機は「サファリペット」を含むパッテリーカー十一台、定置型乗物機十数台、「カーニバルプラザ」（ゴリラボール、カンボール、ブロックシュート）を設置。利用料金は百円から四百円まで。

ジャスコ㈱SC部AM事業担当の辻善則部長は「ファミリー対象の遊園地はSCの客層と一致するので、相乗効果が期待できる。また遊園地完成により新しい顧客が開拓でき、商圏拡大にもつながり、車で三十分圏が五十分圏に広がった。入園無料にし利用料金も低くおさえているのは、遊園地に公園的な機能を持たせ、リピート客を増やすのが狙い」としている。

同社では同園だけで年間五、六回のリピートがあるものと見て、平均客単価を六百円、年間約四億円の売上げを見込んでいる。入園者数は年間百万人を目標としている。

なおレジャーパークには同遊園地のほか、約二千平方㍍に二十七ホールを設けたパターゴルフ場「キャッスルゴルフ」㈱フェイス運営）、「ドライブイン・シアター・ノダ」があり、いずれも三月オープンしている。

ジャスコでは、地域に密着したコミュニティセンターとしての多機能複合型SCを今後の開発コンセプトにしており、遊園地はその柱となる。テーマを持った遊園地併設型SCは同店を一号店として、今後も展開していく方針で、二号店を兵庫県三木市に来年秋オープンを予定している。

屋内ゲーム場は直営で

ショッピングパークのほうは三階建ての建物で、SCを中心に二ヵ所のロケーション（ジャスコ直営で〝屋内遊園地〟と呼んでいる）、映画館（二館）、ボウリング場（二十四レーン）、スポーツクラブ（各種のトレーニングジムやダイビングを含むプール、ゴルフ教室など）がある。

ロケの一つは一階にある「おもちゃのファンタジー」で、六〇年代の米国黄金時代をテーマにデザイン。約四百十平方㍍のフロアに約八十台の機械を設置。機種の内容は十二人乗り「メリーゴーランド」、ボールプール、レール走行式や定置型乗物機から各種のゲーム機を揃え、ファミリーを対象としている。壁面いっぱいに描かれたカラフルなイラスト、星条旗のイメージのデザイン、一定時間ごとに幕が開き人形が踊るデコレーション、また菓子類を売るしゃれた店などにより、雰囲気作りに力を入れている。

もう一つのロケは三階映画館の入口横に設けられた「Keen」。約八十平方㍍のフロアに、コックピット型中心のTVゲーム機約二十台、フリッパーとアーケード機各一台を設置し、中学、高校生に的を絞っている。

この二つのロケを合わせて同社では、年間一億円の売上げ（前者と後者の比率三対一）を見込んでいる。

なお同社では今年から、新規店のロケは直営方式とし、同店で四店目となる。

辻部長によると「機械を置くだけで内装にお金をかけず、従業員は年配者でいいという従来のSCロケに対する固定観念では、SC側が本当に求めているロケ作りはできない。当社は統一テーマを持ち、親子、友人同士のコミュニケーション機能を持たせた非日常的遊びの空間作りをめざしている。AMオペレーターも努力はしているものの、効果がいまひとつ生まれて来ていないのではないか」と語っている。

上の写真は「もりのゆうえんち」のようす。左はレール式の四人乗り「アンチックカー」

遊具を組合わせた「メルヘンボックス」（左）と二人乗りカヌー「ベンチャーリバー」（下）

入口部分と「ジャイアントホイール」のようす(左)、下は「メリーゴーランド」

右の写真は遊園地に隣接した二十七ホールのパターゴルフ「キャッスルゴルフ」（㈱フェイス運営）

ファンハウス「ミステリーキャッスル」

全長180 mの高架レール上をペダル式で走る「サイクルモノレール」

イタリア・ザンペルラ社製ミニコースター「ドラゴンコースター」（上）と同サルトリ社製の傾斜回転式「ミニトラバント」（下）のようす

装飾に凝った屋内ゲーム場「おもちゃのファンタジー」にて

話題のマシン

銃撃加えたカーチェイス「S.C.I.」

犯人追跡し逮捕

タイトーからプライズ機「アップルプル」も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から、コックピット型TVカーチェイスゲーム機「SCI」が十月中旬、またプライズゲーム機「アップルプル」が九月中旬、それぞれ発表となった。

「SCI」は同社「チェイスHQ」の流れをくむもので、車で逃走中の犯人を追跡し逮捕するというゲーム。プレイヤーはハンドルとアクセル、ブレーキ、二段シフト、そしてハンドルとシフトレバーに付いているボタンを操作する。

スタート時に逃走した犯人逮捕の指令場面があり、直ちに追跡。犯人の一味が前方に見えてくると、犯人車が矢印で示される。シフトのボタンはターボで、車が数秒間、爆発的に加速（一ラウンドで三回使用可能）。またハンドルのボタンで銃を連射。この時プレイヤーがサンルーフから上身を出し、両手で銃を発射。ハンドルが振動する。途中で味方のヘリコプターが落とすアイテムを取ると、敵を吹き飛ばすバズーカが使える（五発まで）。犯人車にダメージを与えると逮捕でき、ラウンドクリア。全部で六ラウンド構成。すべてクリアするか、一ラウンドでタイマーがなくなるとゲーム終了。OP価格九十五万円。

「アップルプル」は大きなリンゴの木を配したプライズ機で、横に回る回転リールを使用。ボタンでリールの回転を止め、ゴールドリンゴが出ると木の下のドアが開き、"アップル姫"が景品カプセルを転がしながら出てくる。毒リンゴだとハズレで、魔法使いが出てきて高笑いする。また"?リンゴ"の場合は、ドアが開くまで当たりかハズレかわからず、姫が出てくれば景品が払い出される。凝人化された木が面白い。OP価格三十八万円。

S.C.I.

アップルプル

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

WWFの実在プロレスラー登場

タッグマッチで

テクノス「スーパースターズ」基板

TVプロレスゲーム機「WWF スーパースターズ」が、㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）から九月十三日発売となった。

これはニューヨークを本拠地とする全米最大のプロレス団体「WWF」の試合を採り入れたもので、実在する八人の人気レスラーによるプロレスゲーム。プレイヤーは八人の中から選択し好みのタッグチームが組める。二人用の場合は同時協力プレイで、コンピューターによるチームと戦う。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

八人のレスラーはそれぞれ独特のスタイルで観客にアピールしながら登場し、得意技も違いユニークな展開となる。操作方法はレバーで移動し、右ボタンでフォール、肩を組んでいる時に相手をロープへ飛ばす。左ボタンで倒れている相手に攻撃を加えたり、相手を起こしたりするほか、肩を組んでいる時にヘッドロックを繰り出す。またいずれかのボタンでヘッドロック中に大技を出したり、コーナーポストのパートナーの横に並んでタッチできる。さらに同時に二つのボタンを押すとダッシュする。リング外での乱闘や、パイプいすなどによる凶器攻撃もできる。観客が総立ちとなり盛り上がる場面もある。パワーゲージ制でなくなればゲーム終了。硬貨の追加投入でパワーが回復し、継続プレイとなる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

WWF　スーパースターズ

多彩なコミカルシーン展開

助っ人外人選択

カプコン「ベースボール」基板

TV野球ゲーム機「カプコンベースボール」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から十月中旬発売となる。

これはサブタイトルに"助っ人外人大暴れ"と付いており、最初に個性ある助っ人外人を選び、スターティングメンバーに加えることができるのが特徴。また画面はアニメタッチで、監督がベンチから出てタイムをかける場面や、観客席のコミカルな応援団、勝敗を伝える新聞"カプコンニュース"などのデモンストレーションがあり、ユニークなゲーム進行となる。四方向レバーと三つのボタンを操作する。

投手はレバーで位置、ボールの方向、変化をコントロールし、ボタンで投球。牽制球もレバーで塁を指定し、ボタンで送球。野手が捕球したらレバーで塁を決めて送球。打者はレバーで位置、ボタンでバットを振り出し、途中で離すとバント。盗塁はボタンとレバー操作。ボタンでタイムをかけ、リリーフ投手や代打を送り出す。十点差または一方が三十点以上取るとコールドゲームとなる。助っ人外人は八人いて、個性あるスタイルで独特のプレイを行なう。コールド負けか三イニングでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

カプコンベースボール

話題のマシン

レバーとボタンでTVサッカー

世界8チームで

テクモ「ワールドカップ90」基板

TVサッカーゲーム機「ワールドカップ90」が、テクモ㈱（本社東京、柿原孝社長）から十月十一日発売となった。

これは"ワールドカップ"に出場する世界八カ国の強豪サッカーチームの試合で、同社従来機の「ワールドカップ」はトラックボール方式だったが、八方向レバーと二つのボタンを操作する。画面はメインスタンドの最上部からコートをながめた視点になっており、プレイヤーの動きに従ってコート内を上下左右にスクロールする。試合は一チームを選択し、コンピューターチーム（七チーム）との勝ち抜き戦となる。二人同時対戦プレイも可能。

プレイヤーは点滅している選手を操作する。ボールキープ時にAボタンで低目に、Bボタンで高目にキックする。またAボタンでスライディング、Bボタンでヘディングを行ない、ゴール前ではいずれかのボタンでオーバーヘッドキックやダイビングヘッドシュートなどができ、ダイナミックなプレイシーンで雰囲気を盛り上げる。

ゴールが決まると選手のガッツポーズのデモ画面があり、得点が入る。タイマー内に勝つと次のチームと対戦。負けるか七チームに全勝するかでゲーム終了となる。基板販売のみで、OP価格十四万八千円。

ワールドカップ90

女の子がバイクと戦闘機に乗り

飛行士養成試験

ナムコから「バーニングフォース」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、同社"システムII"第七弾「バーニングフォース」が、十月下旬発売となる。

これはパイロット養成学校の卒業試験にチャレンジする女の子をテーマとしたもので、画面中央から急速に拡大しながら迫ってくる敵を次々と撃破していく、という3D形式のシューティングゲーム。全部で六ラウンド構成で、各ラウンドは四つのエリアから成っており、プレイヤーは前半のエリアはバイク、後半はエアプレーンに乗っての戦闘シーンとなる。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

レバーは上下でスピード調整し、エアプレーン時は上昇、下降を行なう。左ボタンでショット、右ボタンでミサイル攻撃だが、アイテムを取るとレーザーや強力な武器が手に入る。ボスを撃破すればラウンドクリアとなり、タイマー数字が残っていればボーナス得点となる。ズーム・回転機能も装備し迫力あるシーンが展開。持ち人数が全部撃破されるとゲーム終了。

ミディ型キャビネット「コンソレット26」で定価六十万円、ROMキット（十一月中旬発売）でOP価格八万八千円。

「コンソレット26」は二人プレイ用ヘッドホンジャック、プレイヤーが調整できるボリューム付きで、メンテナンスはすべて前面で行なえる。

バーニングフォース

TV格闘アクションゲーム

20種以上の技で

ホームデータ「バトルクライ」基板

TV格闘アクションゲーム機「バトルクライ」が、㈱ホームデータ（本社神戸、松浦博司社長）から近く発売となる。

これは二十種以上の技を駆使して、さまざまな格闘技の達人たちと戦い続けていくゲームで、画面下に状況に応じた最も効率のよいレバー操作（移動方向）がイラストで示されるのが特徴。二人用の場合は同時プレイで対戦となる。途中参加も可能。八方向レバーと三つのボタン（手技、足技、防御・ジャンプ）を駆使する。

レバーは上方向で上段攻撃、横方向で中段攻撃と移動、下で下段攻撃としゃがむ動作を行なう。このレバーとボタンとの組合わせで逆立ちキック、後ろ回しげり、ローリングソバット、ムーンサルトキック、ドロップキック、飛びひざげり、チョップなどのほかジャンプ中の手技、足技攻撃もあり、多彩なアクションが楽しめる。ゲームはダメージを受けるごとに減っていくエネルギーメーター（画面上）とタイマー（下部）を併用しており、三人アウトでゲーム終了となる。基板販売のみで価格未定。

バトルクライ

4WDラリー「ビッグラン」

ポニータイプも

通信機能搭載でジャレコから

TVラリーゲーム機「ビッグラン」のミディ型キャビネット「ポニータイプ」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から十月下旬発売となる。

これは同社「ポニーマークII・フラットスクウエア28」のドライブゲーム用で、通信機能を搭載したもの。ゲーム内容および操作方法は同機「ムービングタイプ」（本紙第364号本欄で紹介）とまったく同じ。鳴らすと他車がよけるクラクションシステムの装備が特徴。サイズは（上部表示板を含む）高さ一七九・五㌢、幅六五㌢、奥行九十㌢。高解像度二十八㌅TVモニターを使用。OP価格七十五万円。

なお前号掲載の同社「テーブルポニー25・VHタイプ」の価格は、OP価格二十二万八千円に変更された。

ビッグラン（ポニータイプ）

訂正　前号本欄に掲載の㈱東亜プラン開発「ゼロウィング」の発売元は誤りで、正しくは「㈱ナムコから十月中旬発売」でした。

まるち かめら あいず No.118

猫〈32〉

鎌先英太郎

　矢飛圓方に出会って、矢飛の知合いがやっている都心の喫茶店をたたんで、郊外の自宅で細細と営まれている珈琲店に一緒に行った。
　郊外の住宅が急増したので、それでも夫婦二人がたべてゆくだけは何とかやってゆけそうです、と柔和な顔だちのマスターは言っている。
　通勤時間のロスは助かるが、都心の店と較べると客がもってくる情報量の少なさ加減は、やはり淋しいものだそうだ。
「ねえ、ジャズにも象徴的にその推移がうかがえるけれども、政治も経済にもまったく同じことが言えるだろう。」
　とニューヨーク帰りの矢飛はいう。
「うん、経済でいえば今はフランスのレギュラシオン理論がカオスを解釈して面白いし、政治も解体化がすすんでいる時代だからね」
「山川萬里をよんで政治の話を久久にきいてもいいな。電話をしてみようか」
「で、《まるち　かめら　あいず》の猫の件だけどさ。まだまだ世界の猫を書いた小説のベスト・テンとか音楽のベスト・テンとかボクなりにいろいろ、とりあげたいものがあるのだが、山川を呼んだところで、矢飛か山川にバトンタッチをすることにしよう。今回はとりあえず矢飛からきいた有名なニューヨークの猫を紹介して、猫についてはひとまず打ちきる」
「会ったことで悪いことをしたような気分になるな」
「とうていそういう気分の顔には見えないぞ」
「ま、そういうことにしておこう」
　――聖マルクス書店はけっして大きな本屋ではない。馴れない人がくだんの横丁を何回歩いても発見できないということがよくある。
　この本屋のことでだれでもがまず思い出すのにちがいないことは、白い太った猫のことだ。どういう事情で住みついたのか、だれが餌をやっているのか知らないが、ともかくいつ訪れても、一匹の猫が堂々と客の足の間を歩きまわったり、平積みにされた大型本の新刊書のうえで眠っていたりした。だからウォーホルの遺作集や、新しく出たメイプルソープの写真集を手にしようとする客は、眠っている猫を起こさないように、そろりそろりと下の本を抜き取らねばならないのだった。その貫禄のある姿はさながら聖マルクス書店の主といってよかった。可哀そうなことに、猫は書店が通りを横切って新しい店舗を開いたおりに、それが理解できずによろよろともとの古巣に戻ろうとして、車に撥ねられてしまった。あれ、近頃、猫を見ないね、とあるとき尋ねると、レジの店員が両手をひろげ、肩をすくめる身振りをした。横に並んでいたほかの客が、なんだい、知らなかったのかい、今は病院に入ってるんだってさ、と教えてくれた。わたしがこの文章を書いている現在、彼ははたして聖マルクス通りに復帰し、かつてと同じように新刊の美術書のうえで午睡を貪っているだろうか。
　けれども聖マルクス書店の一番の魅力は、何といってもそこで見つけることのできる新刊書のすごさだった。およそその月にアメリカで出版されたうちでもっとも優れた文学書、哲学書が、文字通り猫の額ほどの空間にびっしり並べられ、積みあげられている。本屋の棚が魚屋の店先に似ている、と感じるのはこんなときである。マンハッタンの魚屋の水準に失望していたわたしは、この書店の店頭に飾られた書物のイキのよさに驚嘆した。そこには、どこの書店でも見かけない類の新刊書が、堂々と平積みにされているのだ。ここさえ見張っておけばだいじょうぶだな、とわたしは思った。――
『ストレンジャー・ザン・ニューヨーク』
四方田犬彦著より

「本当にその通りだったよ」
　と矢飛圓方は頷いている。窓から射してくる秋の黄金色の光を浴びて、話をするだけでも、ニューヨークのことは矢飛を明るくするようだった。
「聖マルクスというと何も知らない人はカール・マルクスになぜ聖が結びつくのかと、とんでもない勘ちがいをしそうだが、これは八丁目の二番街と三番街に仕切られた三百メートルぐらいの横丁で、聖マルコ教会が近くにあるところから、俗にこの横丁を聖マルクス街と呼んでいるのさ」
「四方田も書いているけど、まさに本の配置だけを見ても、ニューヨークの知的事件に応じてつねにヴィヴィッドな変化が感じられ、池の水面のようにその移り変わりを眺めていると、なにごとかを知ることができたという具合だったね」
「ニューヨークの本屋は日本ほど混まないだろうし」
「そうそう日本の都会の店という店は、どうしていつも混んでるのだろうか」
「それともうひとつ聖マルクス書店のいいところは、深夜ずっと営業してるんだね。日本の場合はアルバイトとかパートの、何も本については知らない店員が、自分のバイトの時間が終ることだけを気にかけて店にいるのだが、聖マルクス書店の人たちはまず本がすきだし、同じように店がすきなんだよね」
　郊外の珈琲店の窓越しに、欅の梢の葉群が濃い菫色に染まり、大気も水色を深め、今日も一日の終りが近づいてきた。
　山川萬里にはなかなか連絡がつかないようなので、二人は腰をあげ珈琲店を後にした。
　一度ターミナルがある都心まで引っかえし、別の私鉄に乗りかえる。丁度勤めから帰る人たちのラッシュにぶつかってしまった。男も女も一様に疲れはてた顔で、楽しそうな顔にはひとつも出会わなかった。疲れた顔ばかり見たせいか私も疲れた感じになり、家までの山道を上るのが厭になる。イバタ酒屋の車に便乗して帰るつもりで店に寄ったら、秘蔵ッコの猫が車にひかれ口から血を吐きながらも店の前にたどりつき、店主がその猫を抱いて走って病院へ行ったとのことで、店の人たちは誰も亢奮していた。歩いて帰る途中、むこうからきた猫が慌てて側溝にとびこみ耳を伏せたとおもうと、後から大きな車がやってくるのであった。

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.58
2	5	スーパーバレーボール（ビデオシステム／ナムコ） Super Volley Ball (Video System／Namco)	8.07
3	4	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	7.92
4	3	エリア88（カプコン） U.N.Squadron [Area88] (Capcom)	7.87
5	2	実力!!プロ野球（ジャレコ） Bases Loaded (Jaleco)	7.86
6	7	ワールドスタジアム89（ナムコ） World Stadium'89 (Namco)	7.71
7	—	ＤＪボーイ（金子製作所／セガ社） DJ Boy (Kaneko／Sega)	7.64
8	—	ファイネストアワー（ナムコ） Finest Hour (Namco)	7.44
9	6	フラッシュポイント（セガ社） Flash Point (Sega)	7.35
10	9	ヴォルフィード（タイトー） Volfied (Taito)	6.87
11	—	チャンピオンレスラー（タイトー） Champion Wrestler (Taito)	6.81
12	—	クライムシティ（タイトー） Crime City (Taito)	6.75
13	—	ウィッツ（セタ／ビスコ） Wit's (Seta／Visco)	6.71
14	13	シークレットエージェント（データイースト） Sly Spy [Secret Agent] (Data East)	6.50
15	12	クライムファイターズ（コナミ） Crime Fighters (Konami)	6.33
16	15	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.13
17	14	ダイナマイトデューク（セイブ／テクモ） Dynamite Duke (Seibu／Tecmo)	6.01
18	18	ギャングウォーズ（ＳＮＫ） Gang Wars (SNK)	6.00
19	25	ファイナルブロー（タイトー） Final Blow (Taito)	5.90
20	8	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	5.89
21	—	ワイルドファング（テクモ） Tecmo Knight [Wild Fung] (Tecmo)	5.75
22	16	ゴールデンアックス（セガ社） Golden Axe (Sega)	5.69
23	20	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	5.67
24	—	インセクターエックス（タイトー） Insector X (Taito)	5.56
25	24	ウィロー（カプコン） Willow (Capcom)	5.42

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.11
2	2	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	8.20
3	5	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	7.81
4	6	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.67
5	3	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.50
6	4	ハード・ドライビン（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games／Namco)	7.44
7	7	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	7.31
8	11	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.80
9	9	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.69
10	—	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.67
11	8	ナイトストライカー（タイトー） Night Striker (Taito)	6.64
12	10	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.61
13	12	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.54
14	—	アクアジャック（タイトー） Aquajack (Taito)	6.50
15	13	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.22

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	ギャルの開花（日本物産） Mahjong Gals with Flower* (Nichibutsu)	7.38
2	—	麻雀夏物語（ビデオシステム） Mahjong Summer Story* (Video System)	6.64
3	3	ギャルの告白（日本物産） Talk with Gals* (Nichibutsu)	6.27
4	5	麻雀大霊界（ジャレコ） Mahjong Spirit World* (Jaleco)	6.00
5	2	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.79

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.40
2	2	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	6.25
3	—	ビッグハウス（ゴットリーブ／プリミア） Big House (Gottlieb／Premier)	5.67
4	3	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	5.50
5	5	サイクロン（ウィリアムズ） Cyclone (Williams)	5.36

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9.29
2	オフロード（レーランド）	8.71
3	クライムファイターズ（コナミ）	8.57
4	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	8.30
5	スーパーモナコＧＰ（セガ社）	8.20
6	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー）	7.70
7	ターボアウトラン（セガ社）	7.56
8	ナーク（ウィリアムズ）	7.55
9	メカナイズド・アタック（ＳＮＫ）	7.48
10	アウトラン（セガ社）	7.40
11	スライスパイ〔シークレット・エージェント〕（データイースト）	7.37
12	ストリートスマート（ＳＮＫ）	7.37
13	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.33
14	アフターバーナー（セガ社）	7.29
15	スーパースプリント（アタリゲームズ）	7.22
16	スーパーハングオン（セガ社）	7.17
17	オペレーションウルフ（タイトー）	7.02
18	チーム・クォーターバック（レーランド）	6.98
19	パワードリフト（セガ社）	6.96
20	ロボコップ（データイースト）	6.93
21	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	6.90
22	ダブルドラゴン（タイトー）	6.87
23	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.81
24	720°〔スケートボード〕（アタリゲームズ）	6.78
25	ヘビーバレル（データイースト）	6.49

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ウィロー（カプコン）	8.10
2	トーナメント・サイバーボール（アタリゲームズ）	7.67
3	クラックダウン（セガ社）	7.24
4	クライムシティ（タイトー）	6.60
5	ファイナルブロー（タイトー／ロムスター）	6.59

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ＷＷＦスーパースター（テクノス）	8.75
2	ゴールデンアックス（セガ社）	8.73
3	アーチライバルズ（バリー・ミッドウェー）	8.00
4	スプラッターハウス（ナムコ／シャープイメージ）	7.67
5	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	7.57
6	ダイナマイトデューク（セイブ／ファブテック）	7.50
7	ストライダー〔ストライダー飛竜〕（カプコン）	7.44
8	ギャングウォーズ（ＳＮＫ）	7.43
9	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	7.14
10	ボトム・オブ・ナインス〔メインスタジアム〕（コナミ）	7.07
11	シノビ〔忍〕（セガ社）	6.97
12	チャンピオンシップ・スプリント（アタリゲームズ）	6.96
13	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.88
14	カプコンボウリング（カプコン）	6.80
15	ＵＳクラシック（セタ／タイトー）	6.77
16	ナスター・ウォーリア〔ラスタンサーガII〕（タイトー）	6.74
17	スーパーマン（タイトー）	6.72
18	テトリス（アタリゲームズ）	6.71
19	レッスルウォー（セガ社）	6.71
20	プレヒストリック・アイル〔原始島〕（ＳＮＫ）	6.60

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	ポリス・フォース（ウィリアムズ）	9.03
2	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.83
3	サイクロン（ウィリアムズ）	8.04
4	ブラックナイト2000（ウィリアムズ）	8.02
5	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	7.86
6	タクシー（ウィリアムズ）	7.71
7	ボーン・バスターズ（プリミア）	7.54

 《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

US Judges Confirm; Illegal Parallel-Op.

After the US Court of Appeal for the Fourth Circuit decided that Red Baron infringied Taito's copyright by its operating Taito's video game "Double Dragon", Red Baron filed a 10-page petition with the Court on July 29, asking for a rehearing of the case. Against it, the US Court of Appeal denied the petition, while it added a footnote and modifled its opinion, on September 5.

The judgement passed by the US Court of Appeal at the second trial (as reported in *Game Machine No. 362*), recognized that, although Taito America, which has the coin-op video game "Double Dragon" copyright in the US, has not authorized Red Baron to perform its "audiovisual work", Red Baron has publicly performed (operated) the game, thus infringing Taito's copyright.

On July 29, Red Baron filed a petition for rehearing with the US Court of Appeal. In the petition, Red Baron pointed out "a glaring factual inaccuracy in the court's opinion" regarding their confusion over a non-existent "Japan-only restrictive notice", and also demonstrated how Taito authorized public performance by "selling customers a product whose only utility is pubclic performance".

The US Court of Appeal has rejected this petition, and corrected the opinion filed with the decision. The descriptions concerning "Japan-only restrictive notice" on the screen were mainly corrected. The newly added footnote explains: "Red Baron asserts that the circuit board does not exhibit the restrictive notice. Taito with equal vehemence argues that it does. ----- Since our view of the proper disposition of this case does not depend on the presence or absence of the restrictive notice, we will undertake to resolve this factual issue." Along with this, on such sentence as that "However, it is claimed that each of these boards, when put into play, exhibited the following restrictive notice," "it is claimed" was added to its opinion.

On September 11, American Operators for Equal Treatment (AOET), which is supporting Red Baron's suit, held at meeting in Las Vegas, during AMOA Expo '89, and decided to extend financial support for an appeal to the US Supreme Court. "With prompt deadline filing of the Red Baron paperwork by a 90-day deadline, it is hoped that the Supreme Court will reply by June 1990." said Bill Johnson of AOET.

At present, any legal action by Taito or other Japanese video game copyright holders against video game operators in U.S. is viewed as unlikely by AOET. However, if there appear signs of those PC board traders to become active again, Japanese video game manufacturers and their licensees are likely to intensively bring a case against representative operators.

Many US tradesters gathered at the JAMMA party (evening on October 4, Hotel Okura). The picture shows above (l-r) Ronald Malinowski, vice president of Bally's Aladdins Castle, Humihiro Hishikawa, president of Konami Industry, Rene Lopez, vice president of Romstar, Takahito Yasuki, president of Romstar.

JAMMA Establishes Trade Mark in Korea

Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has recently announced that it has almost completed "JAMMA" trade mark registration procedures in Korea. JAMMA explains that, after the registration, when "JAMMA" is indicated on any counterfeit PC board made in Korea, all these PC boards shall be covered by criminal/civil suing.

Kaoru Hinami, executive managing director of AMMA, explains that it filed the application for registration of the JAMMA mark with Korea Industrial Property Office on November 25, 1988. Class 43 designated on the occasion of application contains amusement games and rides. This application was screened by the Korean Industrial Property Office, and was decided to be put on the Korean Trademark Gazette. Unless it is met with powerful obstruction, the trade mark right to "JAMMA" will be established towards the end of September.

JAMMA has decided to register its trade mark specially in Korea, because they wish to expose the Korean counterfeit PC boards more easily. Since a few years ago, JAMMA has recommended Japanese video game manufacturers to use PC boards under JAMMA standard whose connector pins are standardized, and almost all manufacturers have employed them with "JAMMA" mark thereon for identification. However, Korean counterfeit PC boards exposed in the U.S. or Europe have been found to bear "JAMMA" mark, and it was pointed out that it infringes JAMMA's trade mark right. So, JAMMA commenced steps for registration in Korea in October, last year.

From now on, manufacture, sale and export of Korean counterfeit PC boards will become an object of prosecution, since they have infringed not only the copyrights of original video game manufacturers, but also infringed the trade mark right of JAMMA, said Hinami.

Asahi Seiko Set Its US Subsidiary

In April, this year, Asahi Seiko Co., Ltd., Tokyo, which is well known for coin mechanisms, established an American subsidiary, Asahi Seiko USA Inc., Las Vegas, and from June this subsidiary set about sales. Its president Kazuya Abe, is son of Hiroshi Abe, president of Asahi Seiko.

Asahi Seiko USA Inc.,
4029 S. Industrial Road,
Las Vegas, NV 89103
phone (702) 794-2920
fax (702) 794-0644

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821